RPG: 3D&T : Mechas Diferentes
Enviado por RedeRPG em 04/05/2006 00:02:00 (717 leituras internas)

Por André (Mouserf)

Uma das coisas que sempre me chamou a atenção no 3D&T foi a incrível maleabilidade que você pode ter para a confecção de máquinas (naves, carros...) e mechas (o assunto deste artigo). A idéia de usar as mesmas Características dos personagens (com a mesma pontuação, em alguns casos) agiliza a construção de seu robô gigante. Basta distribuir em Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo uma quantidade de pontos equivalente aos que você disponibilizou na elaboração de seu herói e pronto! Porém, como podem ser interpretados outros fatores que geralmente incidem na construção de mechas? Fatores como capacidade de manobra da máquina, suas medidas defensivas e contra-ofensivas, além dos riscos de superaquecimento?

O que proponho aqui é uma regra opcional para acrescentar mais detalhes aos mechas construídos em 3D&T. Complexidade, como sabemos, não é o forte do sistema, por isso fique à vontade para passar adiante se você já aprecia (como eu, na maioria dos aspectos) as regras da forma que são. Estas aqui são apenas um "tempero" à mais para jogadores e mestres que desejam variar um pouco...

Em primeiro lugar, temos de considerar que todos os robôs terão sua Habilidade igual a 0. Conforme a página 70 do Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado, uma máquina com H 0 é como se fosse um veículo qualquer, "(...) sem ninguém no comando, não passa de um monte de metal (...)". É a partir desta Habilidade 0 que detalharemos nossa máquina.

Relacionados a H de um mecha temos, nestas regras opcionais, os seguintes **Componentes: Reator, Turbinas de Salto, Velocidade de Resposta e Dissipadores de Calor**. Você pode interpretar estes quatro quesitos como "sub-Características" inerentes a todos os mechas. Valores serão atribuídos a essas sub-Características e determinarão:

- O quão rápido o mecha se move (Reator);

- O quão alto ele salta (Turbinas de Salto);

- O quão ágil são seus movimentos (Velocidade de Resposta);

- O quão rápido é seu resfriamento após uma ou mais rodadas de movimentação e/ou ataque (Dissipadores de Calor);

Para achar os valores, você deverá dispor de pontos de Característica (sim, AQUELES que você normalmente distribui em F, H, R, A e PdF) sobrando. Cada 1 ponto que você gaste nestes Componentes lhe confere 10 pontos que serão distribuídos nas 4 "sub-Características". Com esses 10 pontos, você pode ter, por exemplo: Reator 3, Turbinas de Salto 2, Velocidade de Resposta 4 e Dissipadores de Calor 1 (3 + 2 + 4 + 1 = 10).

"Sim, e aí?" você pergunta.

Reator: com ele, podemos calcular as velocidades Correndo e Andando de nosso robô.

Isso pode ser útil se você (como eu) gosta de usar malhas quadriculadas (ou hexagonais) para resolução de combates com o auxílio de miniaturas. Um mecha anda duas vezes a quantidade de pontos de Reator, e corre o triplo disso. Logo, com Reator 3 seu robô deslocar-se-ia com movimento "Andando 6" (quadrados/hexes) e "Correndo 9".

Para saber o quanto esses números representam em escala normal, basta seguir o padrão 3D&T no qual personagens normais são "dez vezes menores" que gigantes. Em outras palavras, um robô que possui "Andando 6" percorre 60 metros em **uma rodada**, ou corre 90m se preferir.

Turbinas de Salto: não são elementos obrigatórios nos mechas que não podem realizar manobras aéreas; caso você distribua pontos nesta sub-Característica, atribuirá que seu robô é capaz de façanhas rápidas no ar. Cada ponto colocado em Turbinas de Salto representa uma altura capaz de ser atingida na vertical igual a uma vez e meia a altura do robô. Se, em sua campanha, seus mechas têm 20m de altura, com "Turbinas..." 2 eles podem atingir 30m em salto ou manobra aérea rápida (como aquelas "paradinhas no ar" que víamos em jogos de luta). Qualquer coisa acima de Turbinas de Salto 2 já pode ser considerado um vôo rápido.

Se usados para cobrir distâncias na horizontal (ex: atravessar o lago de uma represa sem encharcar sua máquina), as Turbinas de Salto não são tão exigidas e, com o auxílio do impulso hidráulico gerado pelas pernas do robô, podem deslocá-lo em uma distância igual a duas vezes o movimento "Correndo" dele. A isto chamamos de **Propulsão Horizontal.** Se a máquina tem Correndo 9, planando a poucos metros do solo ela irá possuir "Propulsão Horizontal 18" (180m em escala normal).

Cada ponto também representa a quantidade de Turbinas de Salto instaladas em sua máquina. Você deve especificar claramente, na ficha de personagem, qual a localização exata dessas turbinas no corpo do mecha.

Velocidade de Resposta: é a capacidade que seu mecha tem de obedecer de imediato aos seus comandos (pelo manche ou através de neurocapacetes). Esta sub-Característica, conforme seu nível, acrescentará um bônus na Força de Ataque (FA) do piloto dentro da máquina.

Velocidade de Resposta 0: nenhum bônus
Velocidade de Resposta 1-2: +1
Velocidade de Resposta 3-4: +2
Velocidade de Resposta 5 ou mais: +3

Ex: o mecha Kickhit tem Velocidade de Resposta 3 e seu piloto possui Habilidade 4. Devido ao valor da V.R., um bônus de +2 é adicionado à H para calcular jogadas de ataque. Quando o piloto for somar sua Força de Ataque (FA), ele terá: F (ou PdF DO MECHA, conforme o ataque seja corporal ou à longa distância) + H (do piloto, que neste caso é 4) + 2 (bônus da Velocidade de Resposta 3 do mecha) + 1d. Some a isso ainda quaisquer modificadores variados, resultantes da compra de vantagens/desvantagens para a máquina.

Recomendamos ainda que o mestre adote a tabela a seguir, que inclui bônus e redutores na FA (todos os "alvos" são em tamanho gigante).

Alvo andou na rodada anterior: 0
Alvo correu na rodada anterior: -1
Alvo saltou na rodada anterior: -2
Alvo tentou fugir na rodada anterior: +2
Seu mecha andou: -1
Seu mecha correu: -2
Seu mecha saltou: -3

Ex: imagine que a FA de Kickhit totalize 10 (+1d que representa o fator aleatório nas novas regras do Manual Turbinado), e que ele já tenha corrido nesta rodada, antes de desferir seu ataque. Ele está atacando o mecha Dragonfly, que saltou na rodada anterior. Logo, temos os seguintes modificadores sobre a FA: [(-2) o alvo saltou na rodada anterior] + [(-2) seu mecha correu nesta rodada] = -4. A FA ajustada de Kickhit é 6 (10 – 4) + 1d. Se essa FA superar a FD do alvo, o ataque terá sido bem-sucedido.

Dissipadores de Calor: o aquecimento gerado pelos ataques dos mechas deve ser contido, a fim de evitar danos sucessivos que podem acarretar até a destruição da máquina (e de quem estiver em seu interior). Em termos de jogo, cada ponto da FA que supere a FD do alvo gerará um ponto de calor no mecha **atacante.** Os Dissipadores subtraem esse dano interno.

Ex: Kickhit consegue uma FA 12, acima da FD 9 de Dragonfly. 3 pontos de dano são descontados normalmente dos Pontos de Vida adversários, mas Kickhit ainda deve verificar se possui dissipadores de calor suficientes para conter o dano interno que seu ataque pode ter provocado. Se ele tiver "Dissipadores de Calor 1", dois pontos de dano por calor (3 – 1 = 2) incidirão sobre Kickhit.

Se seu mecha possuir uma quantidade de Dissipadores de Calor superior ao número de pontos de dano provocado em seu ataque, seu robô estará imediatamente refrigerado após a ação e não receberá dano.